

Die Spielweisen einer Community: Spielbetrieb Erwachsenenbildung

Orthey, Frank Michael

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
W. Bertelsmann Verlag

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

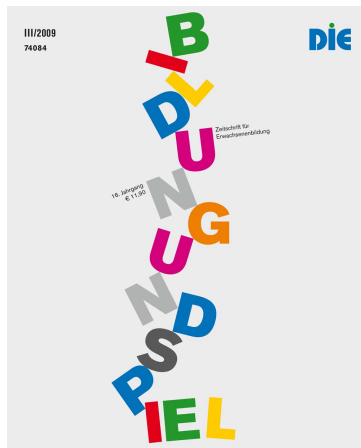
Orthey, F. M. (2009). Die Spielweisen einer Community: Spielbetrieb Erwachsenenbildung. *DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung*, 16(3), 41-44. <https://doi.org/10.3278/DIE0903W041>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/1.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/1.0>



Die Spielweisen einer Community

Spielbetrieb Erwachsenenbildung

von: Orthey, Frank Michael

DOI: 10.3278/DIE0903W041

aus: **DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung 03/2009**
Bildung und Spiel

Erscheinungsjahr: 2009
Seiten 41 - 44

Schlagworte: Bildungsangebot, Digital Learning Games, Emotionspsychologie, Lehr-Lernforschung, Lernen, Motivation, Spiele

Das Lernen in digitalen Spielen hat in den letzten Jahren viele ökonomische und pädagogische Hoffnungen geweckt. Zweifellos finden im Rahmen des Spiels Lernvorgänge statt, und mit gesteigerter Komplexität dieser Spiele sind durchaus erhebliche Kompetenzzuwächse möglich. In einem Dreischritt von der Lehr-Lern-Forschung über die Emotions- zur Motivationspsychologie werden die Potenziale des Lernens im Spiel ausgelotet. Dann erfolgt der entscheidende Schritt zur Gestaltung intentionaler Lernprozesse in Digital Learning Games. Lässt sich das Lernpotenzial des Spiels hierhin gefahrlos übertragen? Die Autoren zeigen dabei vor allem eines: Das Lernen in Spielen kann nicht ohne weiteres durch das Lernen mit Spielen nachempfunden werden.

Diese Publikation ist unter folgender Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:



Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Zitiervorschlag

Orthey, F.: Die Spielweisen einer Community. Spielbetrieb Erwachsenenbildung. In: DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung 03/2009. Bildung und Spiel, S. 41-44, Bielefeld 2009. DOI: 10.3278/DIE0903W041

Spielbetrieb Erwachsenenbildung

DIE SPIELWEISEN EINER COMMUNITY

Frank Michael Orthey

In der erwachsenenpädagogischen Praxis wird das Spiel als Formgebungsprozess mit langer Tradition sehr geschätzt. Spielen eröffnet einen »Möglichkeitsraum« (Jakob L. Moreno), um die eigenen Fähigkeiten in einem ganzheitlichen Spektrum zu erfahren und zu entwickeln. Lernspiele, Planspiele, Rollenspiele, Spielen in Theaterformen, Warm-Up- und andere Spiele mehr sprechen eine deutliche Pro-Spiel-Sprache aus der Praxis der Erwachsenenbildung. Ganz anders stellt sich dies in der Theoriebildung bzw. in der selbstbezüglichen disziplinären Reflexion dar. Während in anderen Disziplinen für spieltheoretische Zugänge Nobelpreise verliehen werden, verspielt die Erwachsenenbildung stattdessen lieber die Potenziale von spielerischen Zugängen. Nichtsdestoweniger unterhält die Erwachsenenbildung – wie dieser Beitrag zeigen wird – einen aufwändigen und anspruchsvollen Spielbetrieb, aber eben ohne das »Spiel« konzeptionell-inhaltlich oder gar (selbst-)reflexiv zu nutzen. Obschon die Erwachsenenbildung damit sicher nicht alleine dasteht, treibt auch sie hier womöglich ein verschwenderisches Spiel. Dem geht dieser Beitrag in einer zuspitzenden Diskursart nach. Spielerisch eben.

»Der Begriff des Spiels (...) erweist sich als recht gut geeignet, die eigentümliche Verschränkung von Kontrolle und Konsens, von Zwang und Freiheit einzufangen, um die es uns zu tun ist.« Denn »im Spiel kommen Spiel und Ernst, Vernunft und das andere der Vernunft, Wirklichkeit und Wirklichkeitsflucht, schließlich: Freiheit und Zwang (Spielregeln) auf ganz merkwürdige Weise zusammen: fast wie im Leben« (Ortmann 1988, S. 21, 24). Insofern sind Spiele doch ernst – es sei denn, das Leben wär's nicht! Mal sind sie raffiniert, mal unfair, asymmetrisch, unbestimmt und multi-optional, nicht auf eine Lösung fixiert, unter Bedingungen unvollständiger

Information operierend, persönlich geprägt durch Mitspieler, konstituiert durch Tricks, Täuschungen, Bluff, illusionistisch, verharmlosend, eskalierend usw. Und sie könnten eben immer auch anders sein! Spiele sind hochkontingente Formen der Kommunikation. Was anders macht die Faszination des Schachspiels aus? Der »Mehrwert« von Spielen entsteht aus den Anschlusskommunikationen, den folgenden Spielzügen, die sie in Gang setzen und die zu *Durchbrechungen der personalen, sozialen und organisationalen Routinen und Beschränkungen* führen – und auch derjenigen Routinen, die das Spiel selbst bislang etabliert hat.

Spiele werden hier als zirkuläre Ausdrucksweisen der Autopoiesis des Systems verstanden; es sind Spiele ohne fixes Zentrum, ohne vorgegebene Struktur, ohne vorentschiedenen Sinn, ohne eindeutige Identität. Im Spiel stellen sich lediglich immer wieder neu Strukturen ein, es entstehen temporär begrenzte Eindrücke eines Ganzen, es tauchen Identitäten auf, die wieder verschwinden, es entsteht *Sinn* und er wird auch wieder flüchtig (vgl. Baecker 2003, S. 333). Denn in der Reflexion der vorhergegangenen Spielzüge, der damit einhergehenden (verdeckten) Strategien, der offiziellen Spielregeln und der besten Verfahren, diese Regeln wirkungsvoll zu unterlaufen, wird der gerade beobachtbare Sinn auf den Prüfstand gestellt. Dies geschieht bei den ins Spiel inkludierten *Personen*, und es geschieht – und das ist eine zweite Dimension – in deren *Kommunikationen*. Sie spielen ein *soziales Spiel* um Identität, Beziehungen und Bindungen.

Und so spielen denn Personen mit sich und um sich, mit anderen um Beziehungen, um Macht und Akzeptanz und manchmal auch um weniger pompöse, sondern eher feine Unterschiede. Sie spielen beispielsweise gerne das Statusspiel (»Wer ist der Schlaueste im ganzen Land?«), das Attraktivitätsspiel (»Wer ist der/die Schönste im ganzen Land?«), das Besonderheitsspiel (»Wer ist der Kreativste, die Gefragteste?«), das Aufmerksamkeitsspiel (»Wer bekommt die meiste Resonanz?«) usw. – und auch Mitspielen-Wollen-Spiele sind häufig zu beobachten (»Ich weiß auch noch was zu diesem Thema!« oder »... und ich weiß es auch – nur noch besser!«). Teilnehmer auf Kongressen und Tagungen beobachten die Spielzüge von *scientific communities* immer wieder gerne: Sie werden deutlich in Besetzungen für Eröffnungs- und andere prominente Vorträge, Workshopleitungen, setzen sich über die Reihenfolge von Wortmeldungen fort bis zu dem, wie etwas gesagt, gehört und ggf. beantwortet wird – oder eben auch nicht.

Zudem werden diese Spiele – und das ist eine dritte Dimension – in Organisationen gespielt. Das, was im *organisationalen Spiel* beobachtet werden kann, ist mehr turbulenter mikropolitisch hinterlegter Tumult als kindliches Spiel. Es wird »gekämpft« (meist um Macht), es gibt offene und verdeckte Strategien, offene und strategisch eingefärbte Kommunikationen, es gibt Spielmacher, Spielzüge, Mitspieler und Nicht-Mitspieler, Spielverderber, bestimmte Spielregeln, Regelbrecher und immer wieder neue kreative Spielideen. Die Organisation kann als *kommunikatives Spiel* verstanden werden, das sich mittels der inkludierten Personen und deren vielfältig motivierter Kommunikationen in seinen Routinen und deren Infragestellung und Modifizierung selbst aufrecht erhält (vgl. Orthey 2005, S. 139ff.).

Zuletzt finden diese personalen, sozialen und organisationalen Spiele auch *gesellschaftliche Niederschläge*. Denn sie ersetzen – als »kleine Erzählungen« – die verlustig gegangenen »großen Erzählungen« der auf Vollendung und Machbarkeit gerichteten Moderne. Postmoderne eben – nun eingelöst in den Wirklichkeiten dessen, was das überstrapazierte Motto des *anything goes* uns tagtäglich beschert und zumutet. Und wenn es keine Letztlichkeiten und -orientierungen mehr gibt, dann wird darum gespielt, wessen Angebote gerade mal (wieder) Sinn machen. Vielfalt und Pluralität ist die Folge – mit allen Ressourcen, die das der Gesellschaft beschert, aber eben auch mit den schon lange prognostizierten Folgen und Nebenwirkungen einer Risikogesellschaft. Je einfacher die Regeln des Gesellschaftsspiels angelegt sind, umso depressiver und gleichzeitig homogener erscheint eine Gesellschaft. Je mehr Sprachspiele eine Gesellschaft kennt und möglich macht, umso pluraler, konfliktreicher, aber auch demokratischer ist sie. Das ist die Hoffnung der Postmoderne, aber auch ihre Ambivalenz.

In allen vier *Dimensionen* der hier markierten Spiele – der *personalen, sozialen, organisationalen und gesellschaftlichen* – ist Erwachsenenbildung eingewoben, denn ihr Medium »Lernen« ist längst zum Standardreflex angesichts sich einstellender Ratlosigkeit bei Spielmachern wie auch bei gescheiterten, ratlosen und erfolgreichen Mitspielern geworden. Wenn es im Team, in der Organisation hakt, wird Lernen verordnet – und gesellschaftlich hat Lernen als Kommunikationsmedium schon lange den Nimbus der Nichtinfragefragbarkeit inne – immer wieder neu manifestiert in Nacherzählungen zum »lebenslangen Lernen«. Deshalb wird heutzutage so viel gespielt. Nicht nur in der Erwachsenenbildung. Aber auch hier immer mehr. Grund genug, sich deren Spiele etwas verspielter anzuschauen.

System und Theorie

In diesem Sinne kann Erwachsenenbildung als Spiel betrachtet werden, das darauf angelegt ist, eine *bestimmte Form von Anschlusskommunikationen wahrscheinlicher* zu machen und andere auszuschließen. Durch das Spiel mit immer neuen Anschlusskommunikationen wird *System-Identität geschärft und generiert*. »Diese Identität wird jedoch als (...) ergänzend und ergänzungsbedürftig markiert: Sie erfüllt sich nicht in dem, was es ist, sondern in dem, was war oder werden kann. Das Spiel ist daher eine Bewegung (...), die Abwesendes anwesend sein lässt und Anwesendes auf Abwesendes verweist. Die Paradoxie macht es möglich: Sie markiert den Anschlussbedarf, denn irgend etwas muss geschehen, um die Paradoxie zu entfalten. Sie legt jedoch weder auf bestimmte Anschlüsse noch auf bestimmte Anschlussbehandlungen fest. Sie bietet gerade so viel Identität, dass Anschlüsse möglich sind, und so viel Paradoxie, dass kein Anschluss sich als einzig möglichen behaupten kann« (Baecker 1993, S. 152f.).

Alle Spielzüge, die darauf angelegt sind, dass das *Spiel des Lernens* weiter gespielt wird, sind insofern erlaubt und werden im System mit Anerkennung honoriert – übrigens auch Formen skeptischer Erwidernungen oder kritischer Diskurse. Dass Letztere auch zum Spiel gehören, zeigt lediglich, dass dies einen sehr ausgereiften Status erreicht hat. Version 2.0 quasi (mit Spielebenen zweiter und dritter Ordnung).

Das Spiel verfügt damit sogar über Spielzüge, die die Mitspieler und insbesondere die Umwelt glauben machen können, das System sei selbstreflexiv und stelle sich gar selbst in Frage. Dass es sich nur um besonders raffiniert eingefädelte Spielzüge zweiter und dritter Ordnung handelt, die der Selbsterhaltung und Selbststabilisierung dienen, das wird von der Vielfalt und Komplexität der Spielzüge wirkungsvoll übertüncht. Das führt dazu, dass viel Energie investiert wird, um das System in seinen Spielen – und das heißt zunächst auch einmal: in seiner Sprache – zu verstehen. Oder auch, um über die Beherrschung der Spezialsprache des Systems in dieses inkludiert zu sein, also dazuzugehören. Damit wird von einer grundsätzlichen Infragestellung des Systems höchst wirkungsvoll abgelenkt. Ein Spielverderber, wer dies so benennt!

Die Spiele, die in wissenschaftlichen Publikationen und Disputen ablaufen, dienen letztlich also der *Erhaltung und Reproduktion des Systems Erwachsenenbildung durch immer wieder neue Schärfung der Systemgrenzen*. Deshalb wird Erwachsenenbildungstheorie betrieben, deshalb gibt es Institutionen und Organe der Erwachsenenbildung, deshalb gibt es Kommunikationen und Diskurse der *scientific community* oder »der Szene« der Inkludierten, und deshalb gibt es Praxis ohne Ende, die wie wild beforscht wird, damit sich das System ständig der Grundlagen seines Spiels vergewissern kann. Indem es sich selbst forschend

befragt und reflektiert, verfestigt es sich in seinen grundlegenden Spielregeln, deren prominenteste heißt, »dass der Mensch was lernen muss«. Ja, so lautet der Beschluss!

Kommunikation und Diskurse

Und weil das zwangsläufig nur auf neue Defizite aufmerksam machen kann, geht das lebenslänglich so weiter. Um den Zwangscharakter dieser Veranstaltung zu verschönern, gibt es eben darüber *disziplinäre Diskurse* – damit Lernen in bestem Wissen und natürlich kritisch hinterfragt weitergespielt werden kann. Über diese Diskurse regelt das Erwachsenenbildungssystem zudem die Frage der Zugehörigkeit, z.B. in Prüfungen, in Dissertations-, Habilitations- und Berufungsverfahren. Das geschieht über die Weiterentwicklung der professionellen Sprachformen, die diejenigen, die mitspielen dürfen, von denjenigen unterscheiden, die rausgeworfen werden. Meist müssen diese dann wie beim »Mensch ärgere dich nicht« zurück auf »Los« und dürfen nochmals von vorne anfangen. Andere fliegen ganz raus, weil sie z.B. zu unwissenschaftlich schreiben oder sich bei Theorien bedienen, die nicht anschlussfähig sind an gerade präferierte Ansätze und Moden. Natürlich wird auch dies dadurch relativiert, dass manche in ausgeflaggten und gut kontrollierten Nischen den Hofnarren spielen dürfen, der bei Tagungen oder in Publikationen für die Belustigung der ernsthaften Spielmacher zuständig ist. Und letztlich dafür sorgt, dass deren Status gefestigt wird. Weiteres besorgen ganz bemüht die Heerscharen der Schönspieler, die ungehemmt und gelegentlich mit speichelflussartigen Reflexen immer und immer wieder das bestätigen, was gerade forschend bestätigt werden muss. Es sind diejenigen Mitspieler, ohne die das Spiel nicht funktioniert – oder auch uninteressant ist. Monopoly zu zweit ist eben öde. Es braucht auch solche – meist unauffälligen – Spieler,

die Spannung dadurch vermitteln, dass sie da sind und schön mitmachen, sich rauswerfen lassen, sich aufkaufen lassen, sich zum Verbünden anbieten, die gegebenenfalls auch den Looser geben und sich dabei noch freuen, dass sie auch zukünftig weiter mitspielen dürfen. Mitspieler, ohne die kein Spieleabend funktionieren würde.

All dies läuft nach einem Regelwerk ab, das durch das Immer-weiter-Spielen ständig verfeinert wird. Und damit sind nicht nur diejenigen subtilen Regeln gemeint, die den langjährigen Mitspielern wie selbstverständlich klar sind, sondern auch Kriterien und Standards, z.B. für wissenschaftliche Publikationen, die explizit benannt sind. Damit alles seine Ordnung hat, hat auch das Erwachsenenbildungssystem entsprechende Organe ausdifferenziert: Kommissionen, Gremien und Arbeitsgruppen, deren Aktivitäten daraufhin angelegt sind, dass es bei den innerdisziplinären Kommunikationen und Diskursen mit rechten Dingen zugeht und Falschspieler keine Chance haben. Irgendwo ist nämlich auch »Schluss mit lustig«, denn das Spiel ist Ernst. Es geht um zuviel. Um Fragen der *Identität* (»Was ist Erwachsenenbildung?«) und der *Macht über das Identitätsspiel* (»Und wer sagt, was Erwachsenenbildung zu sein hat?«). Und um Fragen von *Inklusion und Exklusion* (»Wer darf mitspielen?«).

Das Lernpublikum dieses disziplinären Spiels der Erwachsenenbildung soll von alledem natürlich profitieren. Vom Fachdiskurs bleibt es weitgehend ausgeschlossen, weil es durch die Sprache ausgegrenzt ist. Das System hat es jedoch raffinierter Weise bereits seit langem eingefädelt, dass es für gesellschaftsstabilisierend gehalten wird. Deshalb wird es durch die etwas grobschlächtigen Sprachspiele der Politik flankierend gestützt. Und da erreichen dann die verdünnten Sinnweisheiten der Erwachsenenbildung auch die letzte Nische der Klientel. Deshalb werden Eltern, Senioren, Langzeitarbeitslose

oder andere Zielgruppen pädagogisch entdeckt und zum Immer- und Weiterlernen genötigt. Sie markieren damit das sehr große Spielfeld, auf dem sich immer wieder neue Spiele inszenieren lassen, die z.B. regelmäßig entsetzliche Kompetenzdefizite zu Tage fördern.

Praxis

Die anhaltenden und immer wieder neuen Steigerungsquoten der Erwachsenenbildungspraxis, die heute im *wording* auch anders ge- und verkleidet daherkommt, sind einem Spiel geschuldet, das etwas unhandlich »Erwachsenenbildung als Einheit der Differenz von Subjekten und Systemen« (vgl. Geissler/Orthey 1995) heißt.

Erwachsenenbildung bildet die Subjekte – so die aufklärerisch gedachte Einbildung ihrer Funktion für unterschiedliche Systeme: Familie, Betriebe, Organisationen und Gesellschaft. Das Erwachsenenbildungsspiel steht für die Illusion möglicher gelingender Interventionen in funktionale Subsysteme der Gesellschaft. Dazu setzt es beim spielsüchtigen »Subjekt« an. Es erzeugt aus der Differenz von Subjekt und Systemen *Einheit in den konkreten vergleichzeitigenden Lehr-/Lernsituationen*. Und es suggeriert den *Bestand dieser stabilisierenden Einheit in der Zukunft*. »Ich habe was gelernt!« Das ist die Versprachlichung der temporär begrenzten Einheitsvorstellung. Und doch hat dieses raffinierte Spiel tatsächlich schon wieder Differenz erzeugt, indem es Unterschiede zu dem zugänglich gemacht hat, was nicht gelernt wurde, aber doch *hätte gelernt werden können* oder eben zukünftig noch gelernt werden muss. Dieser Differenzwahrnehmung nimmt sich das Spiel dann in einer neuen Runde sicher wieder an!

Die derart süchtig Gemachten danken es mit erhöhten Lernanstrengungen. Das Spiel, das für die Subjekte Kompetenzgewinne verheißt und für die Systeme meistens Profitgewinne, heißt

»Mehr desselben«. Die Spieler hecheln in diesem Hamsterrad hinter der modernen Einheitsvorstellung hinterher, doch irgendwann »fertig« zu sein und »ausgelernt« zu haben – und wissen gleichwohl insgeheim um ihre Sucht, die das nicht zulassen wird.

Ausgespielt!?

Sicher nicht. Wie auch?

Damit weitergespielt werden kann, muss weitergespielt werden. Zuviel hängt ja auch davon ab: die persönlichen Existenzen der Spielerinnen und Spieler, geschätzte Spiel- und Sozialbeziehungen (regelmäßige Spieleabende, z.B. bei Tagungen oder Kongressen), unzählige Organisationen und Institutionen der Erwachsenenbildung und, wenn man der Politik glauben darf, gar die Zukunftsfähigkeit der Gesellschaft! Infragestellungen der »Spiel-Sache Erwachsenenbildung« kommen also einem Spiel mit dem Feuer gleich. Mann und Frau können sich leicht die Finger verbrennen (und dürfen derart gezeichnet natürlich nicht mehr mit-spielen). Gefährliches Spiel!

Dem Autor – hier als Spiel-Beobachter zweiter (dritter?) Ordnung unterwegs – fällt jedenfalls auch kein besseres

als das Erwachsenenbildungsspiel ein. Günstigstenfalls wird es ja tatsächlich ein Lern-Spiel. Also weiter so. Nur immer anders!

In einem etymologischen Wörterbuch heißt es: »Spiel: Die Ausgangsbedeutung scheint ‚Tanz, tanzen‘ zu sein – alles weitere ist unklar.«
So ist's – alles nur ein Spiel.
Play it again, Sam.

Literatur

Baecker, D. (1993): Die Form des Unternehmens. Frankfurt a.M.

Baecker, D. (2003): Organisation und Management. Frankfurt a.M.

Geißler, K.A./Orthey, F.M. (1995): Erwachsenenbildung als Einheit der Differenz von Subjekt und Systemen. Ein Beitrag zur Ungleichheit der Subjekte und zur Gleichheit der Zumutungen. In: Euler, P./Pongratz, L.A. (Hrsg.): Kritische Bildungstheorie. Zur Aktualität Heinz-Joachim Heydorns. Weinheim, S. 101–128

Orthey, F.-M. (2005): betriebe – lernen – systeme. Wie Unternehmen sich durch Lernen verändern. Bielefeld. URL: http://bieson.ub.uni-bielefeld.de/frontdoor.php?source_opus=859

Ortmann, G. (1988): Macht, Spiel, Konsens. In: Küpper, W./Ortmann, G. (Hrsg.): Mikropolitik. Rationalität, Macht und Spiele in Organisationen. Opladen, S. 13–26

Abstract

Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung werden in diesem Beitrag zuspitzend als ein System beschrieben, das sich aufgrund bestimmter Spielregeln am Leben hält. Zunächst gibt der Autor eine Einführung in den Spielbegriff, der besonders darauf abhebt, dass das Spiel Anschlusskommunikationen, weitere Spielzüge in Gang setzt. Anschließend werden vier Dimensionen unterschieden, in denen Spielweisen beobachtet werden können: die personale, die soziale, die organisationale und die gesellschaftliche Dimension. In allen vier Dimensionen ist Erwachsenenbildung eingewoben. Am Beispiel des Theoriediskurses wie auch der Praxis werden Aspekte des »Spiels Erwachsenenbildung« herausgearbeitet: Spieltypen, Spielfelder, Spielregeln, Spielertypen (Schönspieler, Hofnarren, Falschspieler).



PD Dr. phil. habil. Frank Michael Orthey ist Trainer und Berater, Autor, Privatdozent an der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld und Gastprofessor in Klagenfurt und Wien.

Kontakt: Frank@Ortheys.de